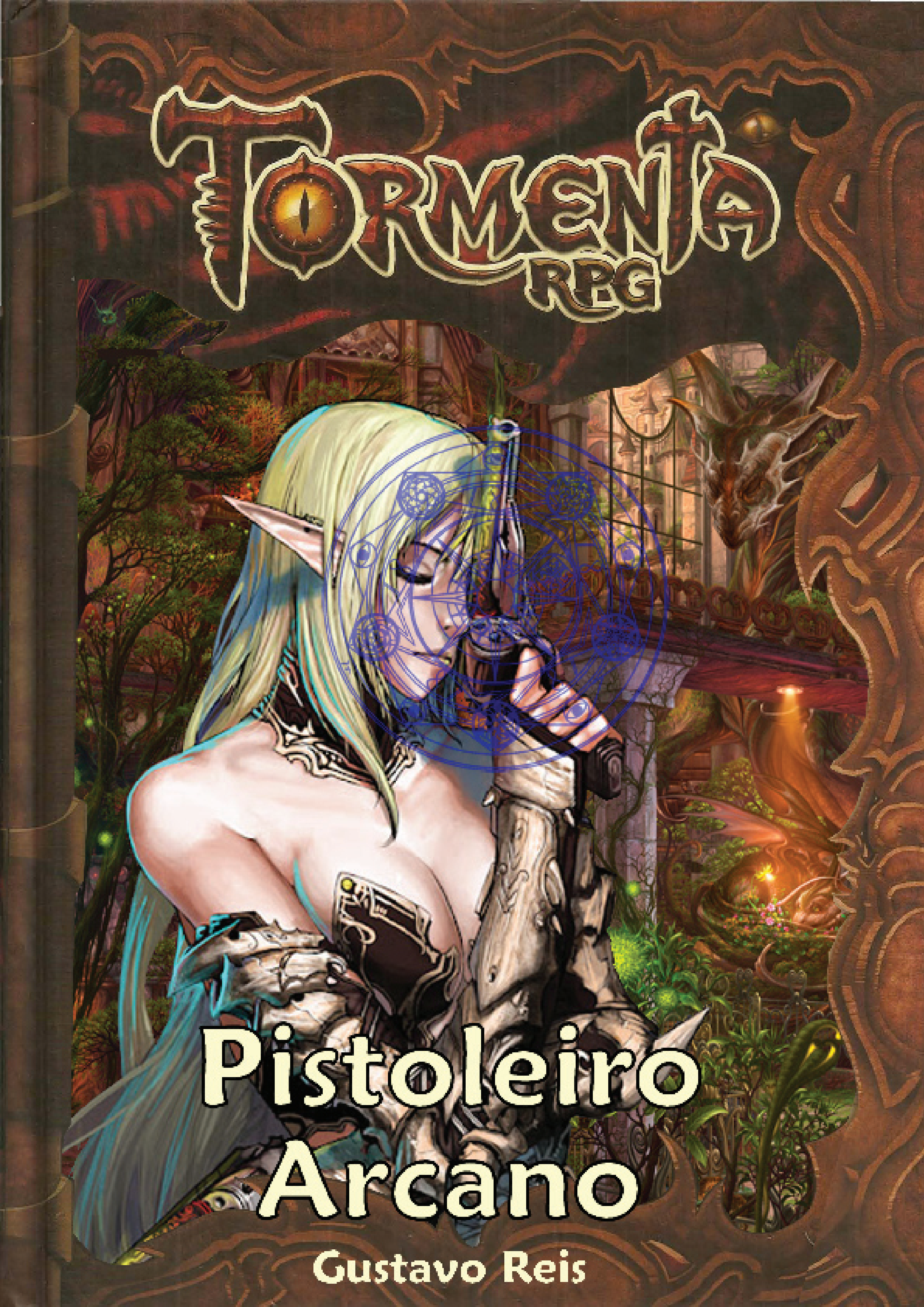


Pistoleiro Arcano

Gustavo Reis

TORMENTA RPG

Sempre tive imaginação fértil, que me fez adquirir grande predileção por animes, jogos de videogame e filmes. Quando me mudei para Porto Seguro e comecei a estudar, um grande amigo meu me apresentou o RPG, um jogo de interpretação que mexe com a imaginação e nos permite ser quem quisermos. Gostei logo de cara. Comecei a jogar RPG à 7 anos atrás e como a maior parte dos jogadores iniciantes da minha região, comecei com *3D&T*. O material era escasso, mesmo dados de seis faces eram difíceis de conseguir (e ainda são), éramos entre 8 e 10 jogadres com apenas 2 mestres que se revezavam(mas nunca terminavam)
nas histórias. Conforme a curiosidade foi crescendo , fui procurando materiais de RPG na internet (até então não sabia que dava para comprar os livros on-line, e nem tinha dinheiro), conheci mais pessoas que jogavam RPG, que possuiam os livros da linha *Tormenta*: pedi emprestado e comecei a ler.

De lá para cá, o conhecimento foi aumentando, os meus colegas de RPG mais antigos foram parando de jogar, sobrando apenas três jogadores mais antigos que eu na nossa mesa de jogo e nenhum mestre. Achando que era fácil, decidi começar a mestrar. Demorei 4 anos para aprender que o mestre não joga contra os jogadores, joga com eles, que uma boa história depende dos dois lados da mesa, não só de um, e ainda cometo erros.

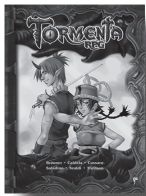
Depois que comecei a trabalhar, devagar fui comprando alguns materiais de jogo (em sua grande maioria da linha *Tormenta* e alguns suplementos de *D&D*), trouxe novos jogadores ao mundo do Role Play , descobri o fórum da jambô. Lá conheci o Sascha, que em uma conversa casual com a galera de lá comentou que procurava alguém para trabalhar com ele no ***RPG & Chá preto***. Hoje estou aqui, trazendo meu primeiro trabalho , o Pistoleiro Arcano. É pequeno, mas é o primeiro de muitos que ainda vão vir.

Gostaria de agradecer ao Sascha Borges, pela oportunidade que me deu de postar em seu blog, aos jogadores da minha mesa pela experiência como jogador e como mestre e ao Alexandre Tavares, grande mestre que me apresentou o RPG com as suas melhores qualidades.

GUSTAVO REIS

Para usar este artigo você precisa estar familiarizado com as regras de *Tormenta RPG*. Apesar de não ser obrigatório, aconcelhamos que você também leia o suplemento *Piratas & Pistoleiros*.







Sumário



Pistoleiro Arcano

Armas de pólvora e magia, dois elementos existentes em Arton ambos com grande potencial destrutivo, mas que pensava-se não combinarem um com o outro. Até surgir o pistoleiro arcano.

Como muitos mitos em Arton, o aparecimento do pistoleiro arcano é incerto. Mas existem duas lendas bastante conhecidas; em Petrynia diz-se que a ideia de unir pólvora e magia surgiu de um pistoleiro que desejava "fazer mais estrago em seus inimigos" ao usar armas de fogo; enquanto em Zakharov dizem que foi ideia de um mago ou feiticeiro, que deseja modernizar o seu arsenal de armas já formidável com a magia inerente à tecnologia. Por fim, uma versão restrita a clérigos de Tenebra afirma que os demônios da polvora teriam sido responsáveis pelo surgimento do primeiro pistoleiro arcano como forma de espalhar a palavra de sua deusa pelo mundo. Seja qual for a teoria correta, uma coisa elas tem em comum: combinam o domínio de energias mágicas com armas de fogo para devastar seus inimigos.

Apesar do poderio bélico apresentado pela classe, poucos são corajosos o suficiente para aventura-se neste caminho, por dois motivos: o primeiro, é a proibição de pólvora e armas de fogo em todo o Reinado, tornando a fabricação e compra das mesmas difícil e de custo alto. O segundo motivo, é o fato da técnica de unir pólvora e magia ser conhecida por poucos. Entretanto, aqueles que descobrem como fazer tal união, são agraciados com o poder de devastar seus inimigos sem muito esforço, aprimorando tanto suas capacidades arcanas como habilidades de tiro.

Aventuras: devido a ilegalidade da pólvora e das armas de fogo, aqueles que pesquisam sobre essa junção mágica–tecnológica, quase sempre são obrigados a sair em aventuras em busca de conhecimento, materiais para forja e fabricação ou simplesmente por estarem sendo perseguidos pelas autoridades.

Classes: magos e feiticeiros não são os únicos a se sentirem atraidos pelo caminho do pistoleiro arcano. Alguns swashbucklers, guerreiros e até mesmo rangers pouco ortodoxos, todos com um conhecimento básico de magia, acabam adotando este estilo de vida.

Raças: dentre todas as raças anões parecem ser os mais aversos a se tornarem pistoleiros arcanos, mas existem anões que exploram os poderes arcanos e aqueles que aceitam as armas de pólvora como uma benção de tenebra. Um anão que acumule estas duas exentricidades e torne-se um pistoleiro arcano com certeza será temido.

Pré-requisitos

Para se tornar um pistoleiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes criterios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Conhecimento (Arcano) 4 graduações, Identificar Magia 4 graduações, Ofícios (Alquimia) 8 graduações, Ofícios (Armeiro) 8 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (Ofícios [Armeiro]), Foco em perícia (Conhecimento [Arcano]), Magias em Combate, Usar Arma Exótica (pistolas ou mosquete).

Magias: capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível, ou superior.

Características de classe

Pontos de vida: um pistoleiro arcano recebe 3 (+ modificador de Constituição) PVs por nivel.



Pistoleiro arcano		
Nível	**BBA**	**Habilidade de classe**
1º	+0	Artífice, Imbuir Munição, Magias
2º	+1	Rajada Arcana
3º	+2	Arma de Fogo Aprimorada +1
4º	+3	Tiro Perseguidor
5º	+3	Arma de Fogo Aprimorada +2
6º	+4	Munição Arcana
7º	+5	Arma de Fogo Aprimorada +3
8º	+6	Bala Mortal
9º	+6	Arma de Fogo Aprimorada +4
10º	+7	Um tiro, uma morte, ou talvez mais

Magias: os níveis de pistoleiro arcano se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de calcular magia conhecidas e *PMs*. Caso você possua mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas, você deve escolher apenas uma para receber esse beneficio.

Artífice: quando utiliza as perícias Ofícios (Armeiro) e Ofícios (Alquimia) para fabricar armas de fogo e pólvora, mágicas ou mundanas, você soma um bônus equivalente a seu nível nesta classe de prestígio. Isto aplica-se apenas à armas de fogo e pólvora.

Imbuir Munição: no 1º nível, você pode guardar uma magia em sua arma de fogo e dispará-la na mesma rodada como parte de um ataque que consome uma ação de rodada completa. A magia é ativada quando a munição atinge seu alvo, causando tanto o dano da arma quanto o efeito da magia. Caso a magia exija um teste de toque este teste é substituido pelo teste de ataque. Se você puder disparar mais de um ataque por rodada, apenas o primeiro tiro pode receber os beneficios desta habilidade. Magias de alcance pessoal não são afetadas por esta habilidade.

Arma de Fogo Aprimorada: no 3º nível, você adiciona +1 nas jogadas de ataque e dano sempre que usar uma arma de fogo que tenha fabricado. No 5º nível, esse bônus aumenta para +2, no 7º nível para +3 e no 9º para +4.

Rajada Arcana: no 2º nível você pode canalizar a energia arcana na sua arma para o seu próximo ataque. Você deve gastar uma magia preparada ou *PMs* equivalentes aos de uma magia de 1º nível, ou superior, até o máximo de 9 PMs. Em troca, você recebe um bônus para sua próxima jogada de ataque e dano equivalente aos PMs gastos. Para cada +1 de bônus, sua arma também causa um dano extra de +1d4.

Assim um pistoleiro arcano que sacrifique uma magia de magia de 2º nível, adiciona +2 na sua próxima jogada de ataque e 2d4+2 para sua jogada de dano no próximo ataque.

O bônus oferecido por esta habilidade jamais pode superar o seu bônus base de ataque e não conta para vencer redução de dano.

Tiro Perseguidor: uma vez por dia, você pode disparar um tiro que persegue seu alvo, desviando de árvores, muros, virando esquinas, e só pode ser detido por obstáculos inevitáveis (como uma casa toda fechada). Ao usar esta habilidade você nega qualquer cobertura ou ccamuflagem. Usar essa habilidade consome uma ação padrão.

Munição Arcana: no 6º nível, você pode criar projeteis de pura energia para suas armas e não está mais sujeito a quantidade de munição, mas ainda precisa de pólvora e tempo para recargar.

As munições criadas com esta habilidade afetam criaturas incorpóreas, mas não contam como armas mágicas para o propósito de vencer redução de dano.

Bala Mortal: uma vez por semana você pode disparar um tiro que traz a morte instantaneamente até o seu alvo. O uso desta habilidade deve ser declarada antes de você realizar a jogada de ataque, se você errar não terá uma nova chance até que se passe uma semana.

Se acertar, o dano é considerado como um acerto crítico e o alvo deve fazer um teste de Fortitude CD (10 + nível de atirador místico + modificador de Inteligencia). Se passar no teste, ele sofre o dano normal de um acerto crítico. Mas se falhar ele morre instantaneamente. Criaturas imune a sucesso decisivo também são imunes a esta habilidade.

Um tiro, uma morte, ou talvez mais: no 10º nível, você pode descarregar uma poderosa quantidade de energia mágica em uma única explosão devastadora. Como uma ação de rodada completa, você sacrifica todos os seus PMs para disparar um feixe devastador de energia mágica pura.

A cada ponto de magia gasto adiciona +1 nas jogadas de dano, mais 1d10 de dano adicional por PM usado dessa maneira, com limite máximo igual ao dobro do seu nível de personagem.

Por exemplo: um feiticeiro 3/guerreiro 3/pistoleiro arcano/ 10 que possua 20 *PMs*, usa todo o seu PM restante ganhando +20 de bônus no dano.

Além disso ele causa um dano adicional de d10 por PM, limitado pelo dobro do seu nível, totalizando 20d10+20 de dano.

O alcance é o mesmo da arma e o efeito do tiro afeta uma área de 15 metros a partir do alvo do disparo do pistoleiro arcano. Todos os personagens dentro da área devem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + ½ do seu nível de personagem + modificador de destreza) para reduzirem este dano pela metade.

Este efeito não se acumula com qualquer outra habilidade mágica do pistoleiro arcano (exceto bônus de melhoria). No entanto, devido a capacidade destrutiva e a quantidade de energia arcana acumulada na arma, a mesma fica inutilizada após este disparo, sendo mágica ou não (exceto artefatos maiores), e não dispara mais.

Após este disparo, o pistoleiro arcano fica fatigado e não pode recuperar PMs antes de 24 horas após o tiro ter sido feito, e nem usar qualquer habilidades mágicas ou da classe de prestígio pistoleiro arcano até uma hora após o tiro.

GUSTAVO REIS

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Defi nitions: (a)”Contributors” means the copyrightand/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)”Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),potation, modifi cation, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)”Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifi cally excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or eff ects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifi ed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifi cally excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translateand otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. Th e License: Th is License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affi x such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Off er and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. Th e use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. Th e owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identifi cation: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so aff ected.

13. Termination: Th is License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Leia mais em:
http://rpgchapreto.blogspot.com/

